

RED FACTION® GUERRILLA™

volition inc®

MODE D'EMPLOI

nordic games®

IMPORTANT HEALTH WARNING ABOUT PLAYING VIDEO GAMES

Epilepsy warning
Some people may experience loss of consciousness or epileptic seizures when exposed to certain light effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may trigger an epileptic seizure or loss of consciousness in these people. Previously unknown predispositions for epilepsy may also be stimulated. If you or someone in your family has epilepsy, please consult your doctor before playing this game. If you experience symptoms such as dizziness, blurred vision, eye or muscle spasms, unconsciousness, disorientation, or any sort of involuntary motions or cramps while playing this game, turn the device off IMMEDIATELY and consult a doctor before playing again.

Epilepsie-Warnung
Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en jouant à un jeu vidéo, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avvertenze in caso di epilessia
Alcune persone possono subire crisi epilettiche o svenimenti in presenza di particolari effetti luminosi o fenomeni intermittenti. In queste persone, crisi epilettiche o svenimenti possono insorgere in presenza di determinati tipi di grafi ca o effetti prodotti dai videogame per computer. Anche persone che non hanno mai subito una crisi, possono correre questo rischio. Se al giocatore o a un membro della famiglia è stata diagnosticata una forma di epilessia, questi dovrebbe consultare il proprio medico prima di giocare. Se si dovessero avvertire sintomi quali vertigini, perdita di coscienza, contrazioni oculari o muscolari, svenimenti, senso di disorientamento o movimenti involontari e/o convulsioni, è necessario spegnere IMMEDIATAMENTE il computer e consultare il medico prima di riprendere a giocare.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA
Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráfi cos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

GARANTIE DU PRODUIT

Nordic Games GmbH remplacera gratuitement tout disque endommagé suite à un accident ou comportant un défaut de fabrication dans l'année suivant la date d'achat. Pour obtenir un disque de remplacement, veuillez renvoyer le disque défectueux avec un chèque ou un mandat de 8,00 € pour couvrir les frais d'envoi et de traitement.
N'oubliez pas de fournir les informations suivantes :

- Nom et prénom
- Adresse, ville, état ou province., code postal, pays
- Numéro de téléphone
- Adresse e-mail (le cas échéant)
- Nom(s) du (ou des) produit(s)
- Brève note décrivant le problème

Envoyez votre demande à :
Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienne
Autriche

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés techniques liées à l'utilisation de ce logiciel après avoir attentivement suivi les instructions fournies dans ce manuel, vous pouvez obtenir de l'aide comme ceci : Consultez la section «Technical Support» (Support technique) de notre site Web, où nous avons publié des informations concernant différents problèmes et solutions à l'adresse suivante :
Assistance en ligne : <<http://www.nordicgames.at/index.php/contact>>
Contact Skype : support.quantic.lab
Assistance téléphonique : +1 (206) 395-3545
Téléphone : +40 (0) 364 405 777
Attention : notre support technique ne fournit aucune astuce concernant le jeu.

GARANTIE LIMITÉE

Nordic Games GmbH garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours. En cas de défaut, Nordic Games GmbH s'engage, au choix de Nordic Games GmbH, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de Nordic Games, à condition que vous retourniez le produit à Nordic Games GmbH, accompagné d'un double de votre facture. Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.
CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT SANS AUCUNE GARANTIE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LES AUTEURS OU LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT(E) RÉCLAMATION, DOMMAGE OU AUTRE RESPONSABILITÉ, DANS LE CADRE D'UNE ACTION EN RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, EN RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE OU AUTRE, RÉSULTANT DE OU LIÉE À CE LOGICIEL, À SON UTILISATION OU À D'AUTRES AGISSEMENTS DANS LE LOGICIEL.

CONTRAT-LICENCE UTILISATEUR FINAL (CLUF)

Pour prendre connaissance du contrat-licence utilisateur final de (CLUF) de Nordic Games, veuillez consulter le site Web :
http://eula.nordicgames.at

INSTALLATION

Insérez le disque de jeu Red Faction: Guerrilla dans votre lecteur DVD-ROM.

Si la fonction d'exécution automatique est activée, un écran vous demandant si vous désirez installer Red Faction: Guerrilla apparaît.

Sélectionnez OUI et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, cliquez sur Démarrer puis sur Exécuter dans la barre des tâches Windows. Tapez D:\setup (D représente votre lecteur DVD-ROM. Si la lettre de votre lecteur n'est pas D, entrez la lettre correspondante.) Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

DÉSINSTALLATION

Allez dans le menu Démarrer et cherchez Red Faction: Guerrilla dans la liste des programmes.

Une des icônes s'intitule "Uninstall" (désinstaller).

Sélectionnez cette option et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

COMMANDES

COMMANDES À PIED

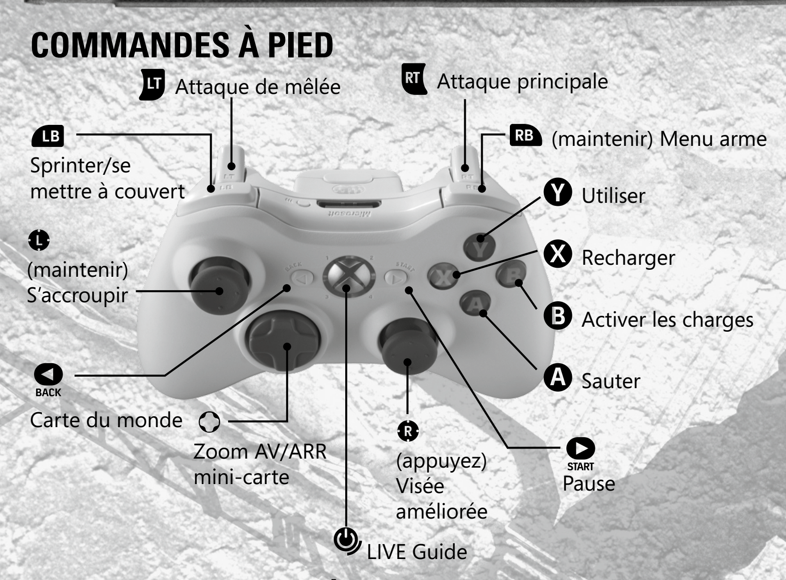
Avancer .... Z
Reculer .... S
Pas sur la gauche .... Q
Pas sur la droite .... D
Caméra .... Souris
S'accroupir C
Visée améliorée .... F, Molette souris
Zoom AV mini-carte .... +
Zoom ARR mini-carte .... -
Placer balises de navigation .... A
Sauter/activer JetPack (solo) .... Barre espace
Activer les charges à distance .... Ctrl, molette souris (clic)
Recharger .... R
Action/utiliser véhicule .... E
Sprinter/utiliser pack (multijoueur) .... Maj, Souris bouton 4
Attaque principale .... Bouton gauche Souris
Attaque de mêlée .... Bouton droit Souris
Sélection arme 1,2,3,4
Afficher carte/classement (multijoueur) .... Tab
Menu Pause .... Échap

COMMANDES DES VÉHICULES

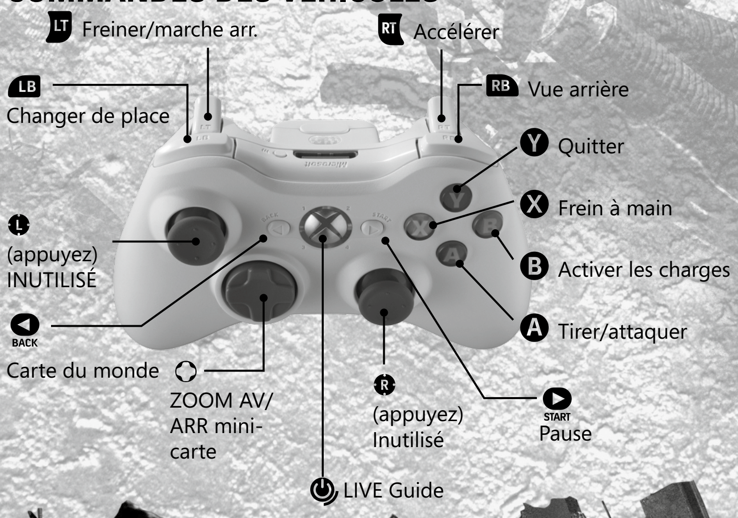
Accélérer .... Z
Freiner/marche arr. .... S
Tourner à gauche .... Q
Tourner à droite .... D
Caméra/Orienter la tourelle .... Souris
Zoom AV mini-carte .... +
Zoom ARR mini-carte .... -
Placer balises de navigation .... A
Utiliser turbines du bipode léger .... Barre espace
Activez les charges à distance .... Ctrl, molette souris (clic)
Utiliser/quitter le véhicule .... E
Inverser caméra .... R, Molette souris
Tirer (arme du véhicule) .... Bouton gauche Souris
Arme secondaire du véhicule .... Bouton droit Souris
Menu arme .... C, Souris bouton 4
Afficher carte .... Tab
Menu Pause .... Échap

MANETTE XBOX 360® POUR WINDOWS

COMMANDES À PIED



COMMANDES DES VÉHICULES



GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Jouez en ligne gratuitement ! Avec Games for Windows – LIVE, vous pouvez créer votre profil, jouer en ligne, discuter avec vos amis, voir leurs jeux et activités et suivre les succès de tous les jeux Games for Windows – LIVE. Vous pouvez également télécharger du contenu de jeu depuis le Marché LIVE pour Games for Windows – LIVE. Connectez-vous et rejoignez la révolution du jeu sur PC !

CONNEXION AU LIVE

Pour se connecter à Games for Windows – LIVE, il vous faut une connexion Internet haut-débit et un gamertag. Si vous avez déjà un gamertag, vous pouvez vous connecter à Games for Windows – LIVE. Si vous n'avez pas de gamertag, vous pouvez en obtenir un gratuitement. Pour plus d'informations, notamment concernant la disponibilité dans votre région, rendez-vous sur le site **WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE.**

CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental pour Games for Windows – LIVE et celui de Windows Vista® fonctionnent de pair. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **WWW.GAMESFORWINDOWS.COM/LIVE/FAMILYSETTINGS.**

INTRODUCTION

En 2075, l'Earth Defense Force (Force de Défense Terrestre) reçoit un appel de détresse émanant d'une mine de Mars. Un groupe de révolutionnaires, la Red Faction, a réussi à renverser Ultor Corporation, la firme qui exploite les mines de Mars. L'EDF envoie donc sa flotte pour libérer les mineurs de Mars, traîner Ultor devant la justice et rétablir l'ordre dans les colonies martiennes. Pour rétablir l'ordre et la sécurité des colons, l'EDF installe des postes de commandes et des bases sur la planète. Pendant les premiers moments du gouvernement de l'EDF, la population de Mars s'épanouit : les colons s'installent, bâtissent des villes, développent des exploitations minières indépendantes. Leurs droits commencent à être reconnus sur Mars.

Cependant, depuis 50 ans, les choses ont considérablement changé. La politique maladroite de l'EDF a entraîné une colère sourde chez les mineurs et les habitants des colonies martiennes. Peu à peu, les colons sont chassés de leurs foyers et de leurs exploitations par des organisations terriennes cupides. Les mécontents organisent des grèves et des manifestations, et l'EDF y répond en instaurant des couvre-feux, en ouvrant des centres de détention, et en procédant à des arrestations massives et à des passages à tabac. L'escalade de la violence semble inévitable. Un petit groupe de révolutionnaires s'est organisé et a repris le nom de Red Faction. Bien que leur ennemi ait changé, leur cri de guerre reste le même : “La liberté ou la mort !”



MENU PRINCIPAL



NOUVELLE PARTIE
Rejoignez la Red Faction dans sa quête pour libérer Mars.

CHARGER
Chargez une partie sauvegardée précédemment pour poursuivre votre combat contre l'EDF.

ÉQUIPE DE DÉMOLITION
Passez la manette et détruisez un maximum de choses.

PARTIE INTERNET
Jusqu'à 16 joueurs peuvent s'affronter lors de parties sur Games for Windows - LIVE.

PARTIE EN RÉSEAU LOCAL
Affrontez jusqu'à 15 autres joueurs dans des parties sur un réseau privé.

OPTIONS
Réglez les commandes, l'affichage et le son.

QUITTER
Quitter le jeu et revenir sur le Bureau.

ÉCRAN DE JEU



1. JAUGE DE SANTÉ
Lorsque vous êtes blessé par des tirs, des explosions ou une chute de débris, votre jauge de santé diminue et l'écran s'assombrit. Votre jauge de santé remonte au bout d'un certain temps. Lorsque la jauge est complètement vide, vous êtes mort.

2. VISEUR
Vous permet de viser les ennemis et indique le nombre de munitions restantes. Le viseur devient vert quand vous visez un allié.

3. INFOS SUR LA MISSION ET L'ACTION DE GUÉRILLA
Indique le nom de la mission ou de l'action de guérilla en cours et fournit des informations sur votre objectif.

4. MINI-CARTE
Servez-vous de cette carte pour vous orienter sur la planète. Les éléments importants sont signalés par différentes icônes. Les propriétés et les soldats de l'EDF apparaissent en rouge.

5. NIVEAU D'ALERTE
Ceci indique l'attitude de l'EDF à votre égard.

- Vert : les troupes de l'EDF vous ignorent sauf si vous agissez de manière hostile.
- Jaune : les troupes de l'EDF sont informées de votre présence et vous attaquent à vue.
- Orange : l'EDF envoie des renforts s'occuper de vous.
- Rouge : l'EDF est prête à tout pour vous éliminer.

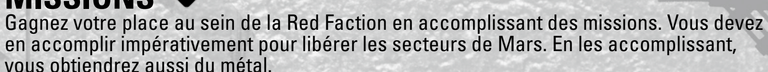
6. MENU ARME (MAINTENIR RB)
Affiche les armes que vous pouvez utiliser. Vous pouvez en porter jusqu'à quatre. Pour changer d'armes, trouvez le râtelier d'une planque, une caisse de munitions ou ramassez l'arme d'un combattant mort.

GUÉRILLA

Vous n'avez aucune chance de vaincre l'EDF en employant les tactiques de combat standards. Face à un ennemi suréquipé, les attaques éclair sont le seul recours du plus faible. Observez le parcours des patrouilles et repérez les chemins les plus rapides pour entrer et sortir des bastions de l'EDF. De la sorte, vous saurez instinctivement quand il faut attaquer... et quand il ne le faut pas.

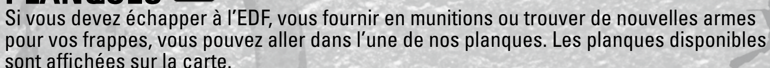
Mais ce que vous devez retenir avant tout, c'est que le plus important n'est pas de combattre loyalement, mais de remporter la victoire.

MISSIONS



Gagnez votre place au sein de la Red Faction en accomplissant des missions. Vous devez en accomplir impérativement pour libérer les secteurs de Mars. En les accomplissant, vous obtiendrez aussi du métal.

PLANQUES



Si vous devez échapper à l'EDF, vous fournir en munitions ou trouver de nouvelles armes pour vos frappes, vous pouvez aller dans l'une de nos planques. Les planques disponibles sont affichées sur la carte.

CONTRÔLE

L'emprise de l'EDF sur chaque secteur varie. Votre carte indique le niveau de contrôle de chaque secteur. Effectuez des actions de guérilla, comme des raids, pour le faire baisser. Vous pouvez aussi détruire les installations de l'EDF.

Vous devez réduire le contrôle de l'EDF à zéro pour débloquer les missions de libération.

MORAL

Vos actions influent directement sur le moral des colons. Il augmente lorsque vous menez des actions de guérilla et détruisez les éléments de propagande de l'EDF, mais diminue lorsque des colons meurent par votre faute ou celle de l'EDF.

Plus le moral est élevé, plus les caisses de munitions sont remplies, plus le nombre de colons qui prennent les armes pour combattre à vos côtés est important et plus vous obtenez de métal en accomplissant des missions.

MÉTAL ET AMÉLIORATIONS 

Vous gagnez du métal en accomplissant des missions et en détruisant des infrastructures sur Mars. Amassez du métal et échangez-le contre des améliorations et de nouvelles armes dans les planques.

Les structures et les caisses d'approvisionnement de l'EDF, ainsi que les dépôts de minerai, sont de bonnes sources d'approvisionnement en métal.

ACTIONS DE GUÉRILLA

La Red Faction mène un combat de tous les instants pour libérer Mars de l'EDF. En parcourant la planète, ouvrez bien l'œil et tendez l'oreille : des colons ont certainement besoin d'aide. Il existe plusieurs types d'actions de guérilla :

 **RAID DE LA GUÉRILLA :** aidez la Red Faction à mener un raid contre un complexe de l'EDF.

 **ATTAQUE DE L'EDF :** aidez la Red Faction à défendre un bastion contre les forces de l'EDF.

 **ÉVASION :** sauvez des colons détenus par l'EDF.

 **INTERCEPTION :** empêchez le personnel de l'EDF de transmettre des renseignements sur la Red Faction.

 **CONVOI :** détruisez les lignes de ravitaillement de l'EDF en détruisant ou en prenant des véhicules importants.

 **DOMMAGES COLLATÉRAUX :** accompagnez Jenkins pour détruire les propriétés de l'EDF.

 **DIVERSION XXL :** semez le chaos pour détourner l'attention de l'EDF.

 **TRANSPORTEUR :** découvrez des véhicules importants, puis ramenez-les aux planques.

 **EXPERT EN DÉMOLITION :** mettez à l'épreuve vos compétences dans la démolition.

TACTIQUES DE GUÉRILLA

Il serait suicidaire d'attaquer l'EDF de front. Utilisez l'environnement pour tendre des embuscades et prendre l'ennemi par surprise.

SE METTRE À COUVERT

Servez-vous de votre environnement pour vous protéger des tirs ennemis. Près des murs et des véhicules, appuyez brièvement sur LB pour vous mettre à couvert. Utilisez ensuite le stick analogique gauche pour vous pencher et attaquer l'ennemi. Prenez garde, toutefois. Dans RED FACTION: GUERRILLA, les abris ne résistent jamais très longtemps.

S'ACCROUPIR

Pour rester en vie, vous allez devoir vous faire discret. Appuyez sur le stick analogique gauche pour vous accroupir. Notez que vous visez aussi avec plus de précision une fois accroupi.

SPRINTER

La fuite est parfois la seule solution pour survivre. Maintenez enfoncée LB pour sprinter. La distance que vous pouvez parcourir en sprintant n'est pas limitée, mais vous regagnez votre santé moins vite en vous déplaçant ainsi.

VISÉE AMÉLIORÉE

Débarrassez-vous des troupes de l'EDF avec des tirs très précis. Appuyez sur le stick analogique droit pour passer en visée améliorée. Ne manquez pas votre cible.



ICÔNES DE LA CARTE

Les éléments importants sont signalés sur votre carte. Pensez à les surveiller de près, car ils vous aideront à chasser l'EDF de la planète.

JOUEUR : votre position actuelle.

BALISE DE NAVIGATION : déplacez le curseur sur la carte et appuyez sur la touche A pour marquer une position. Un chemin s'affichera sur votre carte principale et sur votre mini-carte pour vous guider jusqu'à votre destination.

PLANQUE : échappez à l'EDF, achetez des améliorations et récupérez des armes.

MISSION DISPONIBLE : obtenez des ordres de mission du commandant de la Red Faction.

OBJECTIF DE MISSION : indique l'emplacement de votre objectif durant une mission.

ALLIÉ : personnage ou véhicule essentiel pour la mission.

CIBLE DE MOYENNE IMPORTANCE : propriété clé de l'EDF. Détruisez-la pour réduire le contrôle de l'EDF.

CIBLE DE HAUTE IMPORTANCE : bâtiments de l'EDF lourdement défendus. Détruisez-les pour réduire considérablement le contrôle de l'EDF.

JAUGE DE CONTRÔLE : cette jauge indique le niveau de contrôle de l'EDF dans le secteur. Les losanges signalent les missions disponibles. Pour libérer un secteur, réduisez le contrôle de l'EDF à zéro et accomplissez toutes les missions.

 **JAUGE DE MORAL :** niveau du moral des colons dans le secteur. Regonflez leur moral afin de trouver du soutien pour la Red Faction.

 **MÉTAL :** quantité de métal dont vous disposez pour acheter des armes et des améliorations.



CAISSES DE MUNITIONS

Dans chaque secteur, la Red Faction compte des membres qui cachent des caisses de munitions. Allez les voir pour faire recharger vos armes et modifier votre inventaire. Quand le moral augmente dans un secteur, la quantité de munitions contenues dans les caisses augmente.



MASSE

Cet objet est votre meilleur ami. La masse est une arme polyvalente et maniable, capable de détruire à peu près tout et n'importe quoi et qui présente l'avantage de ne pas avoir besoin de munitions. Ses attaques sont puissantes et silencieuses, l'idéal pour amoindrir les rangs de l'EDF en toute discrétion.



ARC ÉLECTRIQUE

L'arc électrique est une arme efficace à courte portée. Il projette une décharge électrique pouvant atteindre plusieurs ennemis et les sonner, voire les tuer. Il permet d'électrocuter tous les passagers d'un véhicule, ce qui facilite les attaques de convoi. À utiliser au corps-à-corps.



LE BROYEUR

Le broyeur projette des disques tranchants à très grande vitesse. Son moteur nécessite un bref temps de chargement avant chaque tir. Les disques peuvent tuer les soldats de l'EDF, mais ne provoqueront que peu de dégâts sur les bâtiments ou les objets.



CHARGES TÉLÉCOMMANDÉES

Ces charges télécommandées se collent à toutes les surfaces et sont idéales pour piéger l'ennemi. Si vous en placez plusieurs, elles exploseront suivant l'ordre dans lequel vous les avez armées, même si vous utilisez une autre arme. Soyez vigilant, si vous vous tenez trop près au moment de l'explosion, vous risquez de le regretter.



MINE DE PROXIMITÉ

Il est parfois dangereux de s'éterniser pour déclencher une explosion, c'est pourquoi vous disposez de mines de proximité. Ces armes sont très sensibles et doivent être placées directement sur le sol. Faites attention où vous les placez ; le capteur de proximité ne peut pas différencier les alliés des ennemis.



LANCE-ROQUETTE

Cet équipement minier a été modifié pour lancer des grenades propulsées. Il vous sera utile contre les véhicules, les blindés, les vaisseaux et même les bâtiments. Assurez-vous simplement d'être à bonne distance de la cible quand vous tirez.

EDF

GÉNÉRAL BERTRAM ROTH



À la tête de l'oppression brutale des colons de Mars par l'EDF, le général Roth ne connaît aucune pitié. C'est ainsi qu'il a ordonné aux soldats placés sous son commandement de réprimer par tous les moyens nécessaires l'insurrection de la Red Faction. Une fois nommé sur Mars, Roth a compris que ses ennemis au sein du conseil de l'Earth Defense Force avaient tout fait pour le muter sur cette "planète d'attardés". Toutes ses actions sont dictées par sa paranoïa.

AMIRAL LUCIUS KOBEL



Kobel est l'architecte en chef et l'officier en charge de l'hydre, le vaisseau spatial de guerre le plus puissant jamais construit. Politicien rusé, Kobel est un membre influent du conseil de défense terrien ; il s'impose comme celui qui est prêt à assumer le commandement de toutes les opérations militaires de Mars, au cas où le conseil perdrait patience et démettrait de ses fonctions le Général Roth.

COLONEL JOSEPH BROGA



Broga est l'instigateur de la zone de tir libre de l'EDF, une zone tampon se trouvant entre le secteur civil de dust et la base EDF de Eos. Le colonel est également en charge du département des enquêtes spéciales de l'EDF. Sous sa tutelle, les soldats de l'EDF sont formés à des "techniques avancées d'interrogatoire" mises au point pour obtenir n'importe quelle information jugée utile pour combattre la Red Faction.

CAPITAINE HALVAR GUNNARSEN



Surnommé le "boucher de Chryse" par beaucoup de combattants de la Red Faction, Gunnarsen est le chien de garde de l'EDF. Il est tristement célèbre pour avoir ordonné à ses troupes de réprimer une révolte de mineurs qui coûta la vie à 300 civils. Nommé à la tête du secteur Dust de Mars, la tâche principale de Gunnarsen est de garantir le bon fonctionnement des unités de traitement du minerai - de gré ou de force.

RED FACTION

ALEC MASON



Alec Mason a toujours vécu une existence de nomade, parcourant la terre à la recherche de travail. Mars n'est que la destination la plus récente de sa longue série de voyages, mais s'il est là, c'est surtout parce qu'il était au mauvais endroit au moment. C'est son frère Dan qui l'a convaincu de venir sur la planète rouge. Alec ne cherche rien de plus que de gagner sa vie correctement. N'étant pas aussi idéaliste que son frère aîné, Alec préfèrerait trouver un foyer à lui plutôt que de changer le monde.

COMMANDANT HUGO DAVIES



Après avoir assisté impuissant au massacre de centaines de colons, Davies abandonna toutes les méthodes généralement utilisées : la négociation, la médiation et les manifestations pacifiques, et il commença à entraîner ses partisans à un nouveau style de guerre. Ils adoptèrent des tactiques de combat de guérilla pour lutter contre la puissance militaire de l'EDF, et ramenèrent la Red Faction à la vie.

DAN MASON



Dan Mason n'a vécu qu'un an sur Mars, mais cette courte période lui a suffi pour tomber amoureux des vastes plaines et des espaces ouverts de la planète rouge. Las de l'EDF et des corporations qui la soutiennent, Dan a rejoint les rangs de la Red Faction pour combattre pour la liberté de Mars. C'est lui l'expert en démolition du groupe, il forme les nouvelles recrues à l'utilisation de leurs outils comme outils, mais aussi comme armes.

SAMANYA



Orpheline, Sam a toujours vécu sur Mars. Considérée par certains comme un génie de la mécanique, Sam est capable de tout réparer. Sam est à l'origine de beaucoup d'armes modifiées qu'utilise la Red Faction, dont l'arc électrique et le broyeur.

JENKINS



Expert en véhicule, que ce soit en conduite ou en maintenance, Jenkins trimballe ses outils sur Mars dans un véhicule marauder modifié, attaquant tout ce qui appartient de près ou de loin à l'EDF. Né sur Mars, Jenkins a rejoint la Red Faction parce qu'il est convaincu que Mars représente le futur de l'humanité.

GAMES FOR WINDOWS (JEU EN LIGNE JUSQU'À 16 JOUEURS)

MODES

ANARCHIE : Tuer ou être tué, telle est la question dans cette symphonie de la destruction ouverte à tous.

ÉQUIPE ANARCHIE : choisissez votre camp : EDF, ou Red Faction, puis éliminez vos ennemis.

CAPTURER LE DRAPEAU : frayez-vous un chemin dans le camp des ennemis pour mettre la main sur leur drapeau et le rapporter dans votre camp.

CONTRÔLE DES DÉGÂTS : deux équipes s'affrontent pour s'approprier trois cibles. Détruisez les cibles ennemies puis reconstruisez-les à l'aide de votre reconstructeur pour marquer des points.

SIÈGE : deux équipes s'affrontent, et tour à tour attaquent et défendent des cibles sur une carte. Les assaillants détruiront tout sur leur passage de n'importe quel moyen, alors que les défenseurs tentent de résister avec leurs reconstructeurs. L'équipe qui cause le plus de dégâts remporte la partie.

DÉMOLITION : protégez vos ingénieurs pendant qu'ils ravagent tout sur leur passage et qu'ils marquent des points pour votre équipe. Vous devez protéger vos ingénieurs à tout prix. Sans eux, vous ne pouvez pas gagner.

SPECTATEUR : si vous avez simplement envie d'observer, jouez en mode Spectateur pour suivre l'action de vraies parties.

ÉQUIPE DE DÉMOLITION (HORS LIGNE, JEU À TOUR DE RÔLE)

COURSE AU BARIL

Détruisez les barils rapidement pour remporter la manche. Vous avez 60 secondes pour détruire 5 barils rouges. Votre tour s'achève lorsque les barils sont détruits ou que le temps imparti est écoulé. Vous pouvez gagner des points bonus en détruisant les barils bleus présents sur la carte ou en mettant le moins de temps possible.

CHAOS TOTAL

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vous avez une minute et des munitions à volonté, alors foncez !

CHAOS

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vous disposez de 3 minutes, mais chaque coup tiré avec une arme et chaque activation de votre pack vous coûtent du temps.

ESCALADE

Faites autant de dégâts que possible pour remporter la manche. Vos munitions sont limitées, alors ne les gaspillez pas. La quantité de munitions et le temps imparti augmentent à chaque manche.

PACKS

Les packs sont un élément essentiel du mode multijoueur de Red Faction: Guerrilla. Vous les trouverez dans des casiers spéciaux sur chaque carte. Chaque casier en contient trois. Si vous mourez en possession d'un pack, il est replacé dans son casier.

JETPACK : le JetPack vous permet de voler et d'attaquer vos ennemis d'en haut. Essayez d'utiliser le JetPack avec des charges télécommandées pour semer le chaos parmi les rangs ennemis !

AÉROPODE : le Pack Aéropode vous permet d'accélérer brièvement, ce qui est utile quand vous utilisez une masse ou un fusil. Cette accélération vous permet de vous approcher rapidement d'un ennemi pour l'achever en un clin d'œil.

RHINOCÉROS : le Pack Rhinocéros vous transforme en véritable force de la nature ! Aucune structure ne peut vous résister quand vous en utilisez un.

PROPULSION : ce Pack vous permet de grimper ou descendre à des vitesses aussi vertigineuses que destructrices. Les ennemis au-dessus ou en dessous de vous n'ont aucune chance lorsque vous utilisez un Pack Propulsion.

COMMOTION : le Pack Commotion émet une onde puissante autour de vous qui assomme tous les ennemis à proximité. Rien de tel qu'une onde de Commotion déclenchée au bon moment pour contrer un ennemi qui charge vers vous avec un Aéropode.

SÉISME : lorsque vous activez un Pack Séisme, toute la zone qui vous entoure se met à trembler violemment. Cela vous permet d'endommager les structures et de désorienter les ennemis à proximité. Utilisez un Pack Séisme pour raser rapidement un champ de bataille.

PUISSANCE DE FEU : le Pack Puissance de feu vous permet d'infliger de lourds dégâts avec l'arme de votre choix. Utilisez-la pour couvrir des alliés qui tentent de battre en retraite.

PACK DE SOINS : utilisez les Packs de Soins pour régénérer rapidement votre santé et celle des alliés qui vous entourent. Utiliser un Pack de Soins au bon moment peut faire toute la différence.

DISCRÉTION : le Pack Discrétion vous rend quasiment invisible aux yeux de l'ennemi. Utilisez-le pour vous approcher d'eux et frapper !

VISION : grâce au Pack Vision, vous utilisez des rayons X pour repérer des ennemis à travers n'importe quelle structure. Personne ne peut vous échapper quand vous utilisez un Pack Vision.




nordic games

THQ

GEO-MOD 2.0

havok